AMSTRAD



TARGET; RENEGADE
ENGLISH
FRANÇAIS
DEUTSCH
Imagine
..the name of the game

TARGET: RENEGADE

He's back — meaner, tougher and thirsting for revenge!

Matt, your brother, investigating the nefarious dealings of "Mr. Big", is caught in the act. The gangland boss meted out his punishment in the usual gruesome style and now your heart pounds as you consider your alternatives. "An eye for an eye" — the phrase batters your sub-conscious — the plan is set — you move into action and make your way through the various levels to your final confrontation. The types of opponents you encounter on each level vary greatly, so a strategy must be learned if you are to succeed. Everyday objects may be used as weapons, but don't lose them as they can be used against you! Simply, your objective is to survive through the five stages to your confrontation with Mr. Big. Vengeance can be yours — if you live!

LOADING

CPC 464

Place the rewound cassette in the deck, type RUN" and then press ENTER key. Follow the instructions as they appear on screen. If there is a disk drive attached then type |TAPE, then press ENTER key. Then type RUN" and press ENTER key.

(The | symbol is obtained by holding shift and pressing the @ key.)

CPC 664 and 6128

Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the rewound tape in the cassette recorder and type |TAPE then press ENTER key. Then type RUN" and press ENTER key follow the instructions as they appear on screen.

NOTE — AMSTRAD 64K

This is a multi-load game, follow on screen instructions.

DISK

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type |DISC and press ENTER to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN" DISC and press ENTER the game will load automatically.

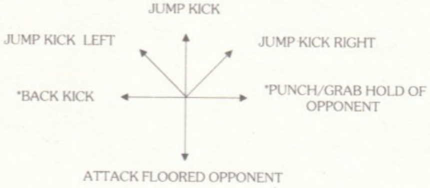
CONTROLS

The game has a 2-player option and may be controlled by joystick or keyboard.

Player 1 may use joystick by selecting redefine keyboard option and moving the joystick in the appropriate direction.

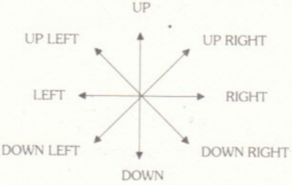
Similarly Player 2 may use either joystick or keyboard.

JOYSTICK — Port 1 or Port 2
With the fire button pressed (facing right).



FIRE — PUNCH/KNEE/USE WEAPON/PICK UP WEAPON
*Please note these movements are reversed when you are facing left.

Without the fire button pressed.



FULLY REDEFINABLE CONTROLS
PLAYER 1
LEFT — K
RIGHT — L
UP — Q
DOWN — A
FIRE — SPACE BAR
PRESS ESC to pause the game
PLAYER 2
Joystick Port 1

If the 2-player option is selected it means you can be aided by a companion in your attempts throughout the levels. Each section you go through however will be consequently more difficult. but you will have twice the manpower with which to defend yourself. Learn to co-operate with your partner rather than just trying to overcome opponents separately.

GAMEPLAY

This game takes place in the seedy city of Scumville. You have five environments to progress through each of which is harder than the last. In each scene you will encounter a different type of villain who will try and subdue you in a variety of lethal fashions. By a combination of punching, kicking and using weapons that can be found on the ground you must fight your way through to the final confrontation with Mr. Big. Weapons can be obtained by subduing an opponent who is carrying a club or simply by picking up an item from the ground.

Scene 1 — Multi-storey car park

Here you will meet a gang of motor cyclists who will attempt to either run you over or strike you with their weapons. The mounted cyclists must first be kicked off their bikes, but this will only render them unconscious for a very short time. Beware too, of the members of the gang and their friends who will creep up on you unawares in their attempt to smash you.

Scene 2 — Seedy Street at night

You will be confronted by the "ladies of the night" who will try to beat you in the most unladylike manner. Additionally, the lady's "boss" will be on hand to make sure you are not victorious. Armed with a gun, and a limited number of bullets, he will attempt to shoot you and you must take evasive action until his ammunition has run out, then you can attack him man to man.

Scene 3 — The Park

Here, a number of undesirable skin-heads will attempt to beat you to a pulp. Pure punching, kicking, etc. is the only way you will be able to progress to the next level.

Scene 4 — The Shopping Mall

The Beasty Boys are in town and some of their most ardent fans have congregated in the shopping mall, aware that your progress towards Mr. Big has almost reached its conclusion. Using bricks, and together with their canine friends, they will attempt in a variety of ways to make sure this is your last level.

Scene 5 — The Bar

Before you are allowed to confront Mr. Big on his home ground, you must first subdue his vicious bodyguards who will stop at nothing to ensure you do not threaten their leader. (Warning — when you do manage to overcome these thugs, Mr. Big himself is a major force to be reckoned with!)

STATUS and SCORING

The display panel at the bottom of the screen shows both players score, energy level, number of lives remaining and the amount of time left. You start the game with three lives — an extra life can be gained with a score of 50,000 points and thereafter another life for every 100,000 additional points. You can score between 100 and 1,000 points depending on the type of successful move you make.

HINTS and TIPS

* Use your weapons wherever possible — not only will they have a greater effect but will also give you a better points bonus.

* The boss in Section 2 has a gun which will certainly prove lethal. Do not try and overcome him while he is shooting at you, but rather wait until his supply of bullets has run out and then attack him.

* Eliminate your enemies before you proceed.

TARGET RENEGADE

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Imagine Software and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Imagine Software. All rights reserved worldwide.

TARGET: RENEGADE

Il est de retour ... encore plus vil, brutal et assoiffé de violence!

Votre frère Matt est pris sur le fait alors qu'il enquête sur les activités infâmes de "M. Big" et après que le chef du milieu l'ait puni de la façon macabre traditionnelle, vous considérez les options qui vous sont ouvertes alors que votre coeur bat la chamade. "Oeil pour oeil" — ce dicton assiège votre subconscient — votre plan est tracé — vous passez à l'action et en vous frayant un chemin à travers les différents niveaux, vous vous dirigez vers la confrontation finale. Les types d'adversaires que vous rencontrez à chaque niveau varient énormément et pour réussir il vous faut donc apprendre une stratégie. Les objets usuels peuvent servir d'arme, mais ne les perdez pas car on pourrait les utiliser contre vous!

Votre objectif consiste simplement à survivre pendant que vous traversez les cinq stades qui mènent à votre confrontation avec "M. Big". Vous pourrez savourer votre vengeance ... si vous restez en vie!

CHARGEMENT

CPC 464

Mettre la cassette dans le lecteur de cassettes, taper RUN" puis appuyer sur la touche ENTER. Suivre les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend également un lecteur de disque, taper alors |TAPE puis appuyer sur la touche ENTER. Suivre les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran.

(On obtient le symbole | en maintenant la touche majuscules et en pressant la touche @).

CPC 664 et 6128

Brancher un magnétophone à cassettes approprié en s'assurant que les bons fils ont été connectés suivant les indications figurant dans le Manuel d'Instructions de l'Utilisateur. Mettre la cassette rembobinée dans le magnétophone et taper |TAPE puis appuyer sur la touche ENTER. Ensuite, taper RUN" et appuyer sur la touche ENTER, suivre les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran.

DISQUETTE

Insérez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez |DISC et appuyez sur ENTER afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur de disquette. Tapez maintenant RUN"DISC, appuyez sur ENTER et le jeu se chargera automatiquement.

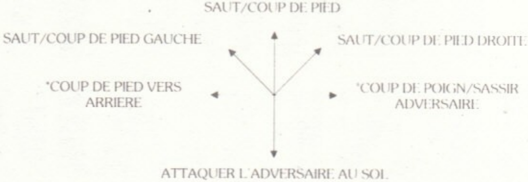
COMMANDES

Le jeu a une option à deux joueurs et peut être contrôlé par moyen du levier ou du clavier.

Le jouer 1 peut utiliser le levier en sélectionnant les options de clavier redefini et en déplaçant le levier dans la direction appropriée.

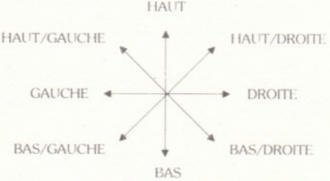
De la même façon, le joueur 2 a le choix entre le levier et le clavier.

LEVIER — Port 1 ou Port 2
Avec bouton feu appuyé (tourné vers la droite)



COUP D'POING/COUP DE GENOU/UTILISER L'ARME/RAMASSER L'ARME
Attention: ces mouvements s'effectuent à l'inverse quand vous êtes tourné vers la gauche)

Avec bouton feu appuyé



COMMANDES ENTIEREMENT REDEFINISSABLES
JOUEUR 1

GAUCHE — K
DROITE — L
HAUT — Q
BAS — A
FEU — BARRE D'ESPACEMENT

APPUYEZ SUR ESC pour interrompre le jeu.

JOUEUR 2
Levier Port 1

Si vous sélectionnez l'option deux joueurs, cela signifie qu'un compagnon pourra vous aider dans vos tentatives de traverser des niveaux, chaque section traversée sera en conséquence plus difficile, mais votre capacité de défense sera multipliée par deux. Apprenez à coopérer avec votre partenaire au lieu d'essayer de triompher de vos adversaires séparément.

LE JEU

Ce jeu est situé dans la ville miteuse de Scumville. Vous devez traverser 5 environnements, chacun plus difficile que le précédent. Dans chaque scène vous rencontrerez un type de voyou différent qui essaiera de vous éliminer en utilisant toutes sortes de méthodes violentesià. Grâce à une combinaison de coups de poing, de coups de pied et en utilisant les armes trouvées sur le sol, vous devez vous frayer un chemin jusqu'à "M. Big" et le défier dans une confrontation finale. Vous pouvez obtenir les armes de différentes façons en triomphant d'un adversaire en possession d'un gourdin ou simplement en ramassant un objet sur le sol.

Scène 1 — Parking souterrain

Vous y rencontrerez un gang de motards qui tenteront de vous écraser ou de vous frapper de leurs armes. Il vous faut d'abord faire tomber les motocyclistes de leur engin mais attention, cela ne les rendra inconscients que pour un très bref moment. Prenez aussi garde aux membres du gang et à leurs amis qui chercheront à vous supprimer en vous attaquant par derrière au moment où vous ne vous y attendez pas.

Scène 2 — De nuit dans une Rue Louche

Vous vous retrouverez confronté aux "dames de la nuit" qui utiliseront des armes pour essayer de vous battre de la façon la moins féminine qui soit. De plus, leur "protecteur" sera dans les parages afin de s'assurer que vous ne sortez pas vainqueur du combat. Armé d'un fusil et disposant d'un nombre limité de balles, il essaiera de vous abattre et vous devez tenter de l'éviter jusqu'à ce que ses munitions soient épuisées, puis l'affronter d'homme à homme.

Scène 3 — Le Parc

Là vous tomberez sur un groupe de skinheads qui tenteront de vous réduire en bouillie. Ce n'est qu'en lançant une volée de coups de poing, coups de pied etc ... que vous parviendrez à atteindre le niveau suivant.

Scène 4 — La Galerie Marchande

Les Beasty Boys sont dans la ville et quelques-uns de leurs plus enthousiastes fans se sont rassemblés dans la Galerie Marchande, conscients que vous êtes presque arrivé à l'endroit où se trouve "M. Big". A l'aide des briques et de leurs amis à quatre pattes, ils vont par toutes sortes de moyens essayer de vous arrêter de façon définitive à ce niveau.

Scène 5 — Le Bar

Avant qu'il vous soit permis d'affronter "M. Big" sur son propre terrain vous devez d'abord vaincre ses terribles gardes du corps qui ne reculeront devant rien pour écarter la menace que vous constituez pour leur chef. [Attention: après vous être débarrassé de ces voyous, il vous faudra compter avec "M. Big" lui-même]!

STATUT ET SCORE

Sur le panneau d'affichage situé au bas de l'écran figurent le niveau où vous vous trouvez, le niveau d'endurance, le score des joueurs, le nombre de vies restantes et la quantité de temps restante. Vous commencez le jeu avec trois vies — vous pouvez obtenir une vie supplémentaire quand vous atteignez un score de 50.000 et ensuite une autre vie tous les 100.000 points supplémentaires. Suivant le type de manoeuvre réussie, votre score peut se situer entre 100 et 1000 points.

CONSEILS UTILES

* Utilisez des armes chaque fois que cela est possible — non seulement elles auront plus d'effet mais elles vous donneront également plus de points de bonus.

* A la section 2, le protecteur a une arme qui se révélera certainement des plus dangereuses. N'essayez pas de le maitriser quand il tire sur vous mais attendez que ses munitions se soient épuisées puis passez à l'attaque.

* Eliminez vos ennemis avant de continuer plus avant.

TARGET RENEGADE

Son code, sa représentation graphique et la création artistique sont la propriété de Imagine Software et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite d'Imagine Software. Tous droits réservés dans le monde entier.

TARGET: RENEGADE

Er ist wieder da - gemeiner, schrecklicher, hagärter und rachesüchtiger!

Ihr Bruder Matt wurde bei seinen Nachforschungen in die anrüchigen Machenschaften von "Mr. Big." ertappt. Der Gangsterboss hat seine illegale Strafvollziehung nach seiner üblichen grausamen Methode erteilt. Als Ihnen das zu Ohren kommt ist Ihre Empörung schwer zu beschreiben. Sie überlegen sich ihre Alternativen: Aug um Aug und Zahn um Zahn - so heit ihr Motto. Ihr Plan ist gemacht. Sie machen sich auf den Angriff. Beim Durchdringen der verschiedenen Abwehrstufen treffen Sie auf die verschiedensten Gegner. Die gegnerischen Taktiken müssen rechtzeitig erkannt werden. Ihre Taktik mu sich den Gegenern anpassen. Ganz gewöhnliche Gegenstände sind manchmal als Waffen nützlich. Sie dürfen diese aber nicht verlieren, man könnte sie auch gegen Sie einsetzen.
Ihre Objektive: Sie müssen die ersten fünf Stufen heil durchleben, bis Sie Ihrem mächtigen Gegner, Mr. Big gegenübertreten können!

LADEN

CPC 464

Lege die zurückgespulte Kassette in das Kassettenteil, tippe RUN" und danach drücke die ENTER Taste. Folge den Anweisungen, wie sie auf dem Bildschirm erscheinen. Falls ein Diskettenlaufwerk angeschlossen ist, tippe |TAPE und danach drücke die ENTER Taste. Folge den Anweisungen, wie sie auf dem Bildschirm erscheinen. (Das | Symbol erhaltst Du, indem Du die Umschalter Taste festhältst und @ drückst.)

CPC 664 und 6128

Schliee einen geeigneten Kassettenrekorder an und versichere Dich, da die korrekten Kabel angeschlossen sind, wie es in der Anleitung für Benützer beschrieben ist. Lege diezurückgespulte Kassette in den Rekorder und tippe |TAPE und danach drücke die ENTER Taste. Anschlieend tippe RUN" und drücke die ENTER Taste. Folge den Anweisungen, wie sie auf dem Bildschirm erscheinen.

DISKETTE

Lege die Programmdiskette mit der A Seite nach oben in das Laufwerk. Tippe |DISC und drücke ENTER, damit der Computer Zugriff auf das Laufwerk hat. Nun tippe RUN" DISC und drücke ENTER. Das Spiel lädt sich nun automatisch.

STEUERUNGEN

Das Spiel kann auch mit zwei Spielern gespielt werden und wird entweder mittels Joystick oder Tastatur gesteuert.
Spieler 1 kann den Joystick benutzen, indem er Tastatur Option umdefinieren ausählt und den Joystick in die entsprechende Rightung bewegt.
Ähnlich kann auch Spieler 2 entweder mit Joystick oder Tastatur spielen.

JOYSTICK — Port 1 oder Port 2
Schuknopf gedrückt (nach rechts blickend)

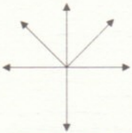
SPRUNGTRITT

SPRUNGTRITT LINKS

SPRUNGTRITT RECHTS

*TRITT NACH HINTEN

*SCHLAG/FESTHALTEN EINES GEGNERS



EINEN AM BODEN LIEGENDEN GENER ANGREIFEN

FIRE — SCHLAG/KNIEKICK/VERWENDER WAFFE/WAFFE AUFKLAUBEN

*Bitte achte darauf, da diese Bewegungen umgekehrt werden, wenn Du nach links schaust.

Schunopf nicht gedrückt.

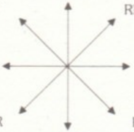
HINAUF

LINKS HINAUF

RECHTS HINAUF

LINKS

RECHTS



LINKS HINUNTER

RECHTS HINUNTER

HINUNTER

SPIELSTEUERUNG VOLLKOMMEN NEU DEFINIERBAR

SPIELER 1

LINKS — K
RECHTS — L
HINAUF — Q
HINUNTER — A
FIRE — LEERTASTE

DRÜCKE ESC, um das Spiel zu unterbrechen.

SPIELER 2

Joystick Port 1

Wen die 2-Spieler-Option gewähl wurde, kann Dein Gefährte Dir in allen Spielebenen mit Deinen Versuchen helfen. Jeder Abshcnitt, den Du erreichst wird schwieriger sein als der vorhergegangene, aber es wird Dir die doppelte Kampfkraft zur Verfügung stehen, um Dich zu verteidigen. Versuche mit Deinem Gefährten zusammenzuarbeiten statt zu versuchen, die Gegner auf eigene Faust zu bezwingen.

DAS SPIEL

Die Handlung findet in Scumville, einer zwielichtigen Stadt, statt. Sie müssen durch fünf Nachbarschaften, eine jede härter 1als die vorhergehende. In einer jeden Szene treffen Sie auf eine andere Art von Gewalttäter, gegen die Sie sich verteidigen müssen. Sie können sich durch einen Kombination von Faustschlägen, Tritten und Handhaben verschiedener Waffen, die herumliegen, verteidigen. Sie müssen diese Gegener überwältigen um sich den Weg zur endgültigen schrecklichen Gegenüberstellung mit Mr. Big durchzukämpfen. Waffen sind auf verschiedene Arten greifbar. Entweder Sie können einen Gegener überwältigen und ihm seine Waffe entreien, oder Sie finden einen geeigneten Gegenstand, der herumliegt.

Szene 1 -- Parkgarage

Hier treffen Sie auf einen Gang auf Motorrädern. Die versuchen Sie zu überfahren oder mit ihren Waffen zu schlagen. Die Radfahrer müssen erst von ihren Motorrädern gestoen werden, das macht sie aber nur für kurze Zeit betäubt. Passen Sie auch auf andere Mitglieder des Gangs auf, die versuchen Sie von hinten zu überfallen.

Szene 2 -- Heruntergekommene Strae bei Nacht.

Sie treffen auf "undämenhafte" Weise zu überrumpeln. Sie tragen Waffen. Noch dazu ist ihr "Boss" nicht weit, der ihnen tatkräftig zur Seite steht. Er ist bewaffnet, hat aber nur ein paar Schu. Sie müssen seinen Schüssen ausweichen, bis sein Magazin leergeschossen ist, dann können Sie ihn Mann-zu-Mann angreifen.

Szene 3 -- Im Park.

Hier werden Sie von einigen bösartigen Skinheads angegriffen. Diese versuchen, Sie totzuschlagen. Sie können sich nur durch Treten, Faustschläge, usw., verteidigen.

Szene 4 -- Einkaufszentrum.

Die Beasty Boys sind angekündigt! Einige ihrer bösartigsten Fans haben sich getroffen. Sie warten auf Sie! Sie wissen, da Sie auf dem Weg zu Mr Big sind. Mit Ziegelsteinen und zusammen mit ihren Hunden werden sie alles daransetzen, da dies Deine letzte Ebene ist.

Szene 5 -- In der Kneipe.

Bevor Sie Mr. Big selbst zu Gesicht bekommen, müssen Sie erst seine Leibwächter aus dem Weg räumen. Diese gefährlichen und blutdürstigen Kerle haben keinerlei Hemmungen um ihren Boss zu beschützen. (Achtung - auch wenn Sie alle diese Gefahren überstehen - das ist alles noch nichts verglichen mit der Bosartigkeit und Tücke von Mr. Big!)

STATUS UND TREFFERVERZEICHNEN

Die Anzeige unten am Bildschirm zeigt an, auf welcher Stufe die Handlung derzeitig abspielt, die verzeichneten Treffer, eine Ausdauerbewertung, dann die Anzahl der verbleibenden Leben und die verbleibende Zeit. Die Augen zeigen den zunehmenden Verletzungsgrad.

Das Spiel wird mit drei Leben begonnen - ein extra Leben kann erhalten werden, wenn Sie 50.000 Punkte und zwei extra Leben wenn Sie 100.000 Punkte bekommen. Erfolgreiche Handlungen verdienen zwischen 200 bis 2000 Punkte.

HINWEISE UND TIPS

* Wenn möglich immer eine Waffe benutzen - Waffen haben bessere Wirksamkeit gegen den Gegner und erhalten mehr Punkte.

* Der Boss in Stufe 2 hat einen Revolver. Ein Schu ist tödlich. Versuchen Sie nicht ihn zu überwältigen, während er auf Sie schiet, es ist besser Sie warten, bis sein Magazin leergeschossen ist.

* Vernichten Sie alle Feinde, bevor Sie weitergehen.

TARGET RENEGADE

Programmierung, grafische Darstellung und Bildmaterial sind Eigentum von IMAGINE SOFTWARE und dürfen als solches ohne die vorherige, schriftliche Einwilligung von Imagine Software auf keine Weise vervielfältigt, gespeichert, vermietet oder verbreitet werden. Alle Rechte weltweit vorbehalten.

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING. If for any reason you have difficulty in running the program, and believe that the product is defective, please return it direct to:

MR. YATES, OCEAN SOFTWARE LIMITED, 6 CENTRAL STREET, MANCHESTER M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

Coding by Mike Lamb
Graphics by Dawn Drake
Music by Gary Biasillo
Produced by D.C. Ward
©1988 Imagine Software
Imagine is a registered trademark.

GENERIQUE

Code de Mike Lamb
Graphique de Dawn Drake
Musique de Guy Biasillo
Produit par D.C. Ward
©1988 Imagine Software
Imagine est une marque déposée.

MITARBEITER:

Programm: Mike Lamb
Grafik: Dawn Drake
Musik: Gary Biasillo
Produzent: D. C. Ward
©1988 Imagine Software
Imagine ist eine eingetragene Handelsmarke

Imagine

...the name of the game®

Imagine is a registered trademark.